

GIANTS Editor | Übersicht der Tastaturbefehle

Generelle Befehle

Strg + S	Speichern
Strg + Z	Rückgängig
Strg + W	Ersetzen-Dialog
Strg + X	Ausschneiden
Strg + C	Kopieren
Strg + V	Einfügen
Strg + Shift + C	Kopiert X,Y,Z-Komponenten zusammen
Strg + Shift + V	Fügt X,Y,Z-Komponenten zusammen ein (Kann auch aus einem Text im Format „x y z“ kopiert werden)

Kamerasteuerung

Alt +	Kamera rotieren
Alt +	Kamera schwenken
Alt +	Kamera zoomen
Alt +	Kamera hoch/runter oder rechts/links bewegen
–	Navigationsgeschwindigkeit verringern
+	Navigationsgeschwindigkeit erhöhen
Strg + F	Zur Kamera springen
W A S D	Navigation
F	Ausgewähltes Objekt fokussieren

Ansichtsmodi

4	Drahtmodell-Ansicht
6	Schattierte Ansicht
F8	Statistiken de-/aktivieren

Objektbearbeitung

Entf	Objekt entfernen
Strg + D	Objekt duplizieren
Strg + L	Licht erstellen

Objektbearbeitung

B	Dynamische Objektplatzierung (Linke Maustaste gedrückt halten, um sich zu bewegen)
Strg + B	An Fläche ausrichten (mit Linksklick danach platzieren)
Shift	Interaktive Platzierung
Strg	Interaktive Platzierung mit zufälliger Rotation um die Y-Achse
Strg + H	Objekt ausblenden
Shift + H	Objekt einblenden
Strg + G	Objekte gruppieren

Terrainbearbeitung

Strg + R	Ersatz-Wert im Viewport wählen (Terrainbearbeitungsmodus)
V	Pinselradius verkleinern
B	Pinselradius vergrößern
N	Pinseldeckkraft verringern
M	Pinseldeckkraft erhöhen
Shift + Enter	Script ausführen (Script-Fenster)
X	Absolute Rasterausrichtung
J	Relative Rasterausrichtung

Spline-Bearbeitung

Entf	Spline-Control-Vertex löschen
Einfg	Neuen Spline-Control-Vertex einfügen
Links	Zum vorigen Spline-Control-Vertex wechseln
Rechts	Zum nächsten Spline-Control-Vertex wechseln
Hoch oder Runter	Zum ersten Spline-Control-Vertex wechseln
S	Spline-Endpunkte zusammenfügen
O	Spline öffnen/schließen
R	Spline umkehren